A403

TA YÜ

Un domino très spécial pour, 2, 3 ou 4 joueurs.

TA YÜ est le nom d'une figure légendaire de la saga chinoise. Comme Noé, il construisit une arche et gagna, par un réseau de canaux, l'empire du Milieu

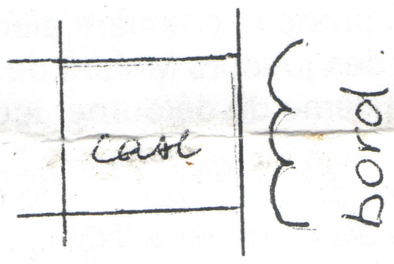
MATERIEL

plan de jeu, 112 pierres

LE JEU POUR DEUX

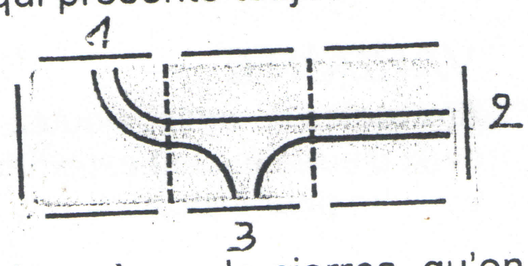
BUT DU JEU

Chaque joueur cherche, à partir d'une pierre placée au centre du plateau, à créer des canaux qui relient deux côtés opposés du plan de jeu.
(l'un entre le Nord et le Sud; l'autre entre l'Est et l'Ouest).
Chaque fois qu'un canal débouche sur un côté, le joueur marque un point/ Il en même deux si le canal arrive en face d' une case face à une accolade bleue :



Les points sont additionnés séparément pour chaque rive. On multiplie ensuite le résultat d'une rive par le résultat de l'autre. Celui qui obtient ainsi le résultat le plus haut, gagne le jeu.

Les pierres
Chaque pierre recouvre trois cases. Verticalement ou horizontalement. Sur le dessus de ces pierres est dessiné une section de canal qui présente toujours trois ouvertures.

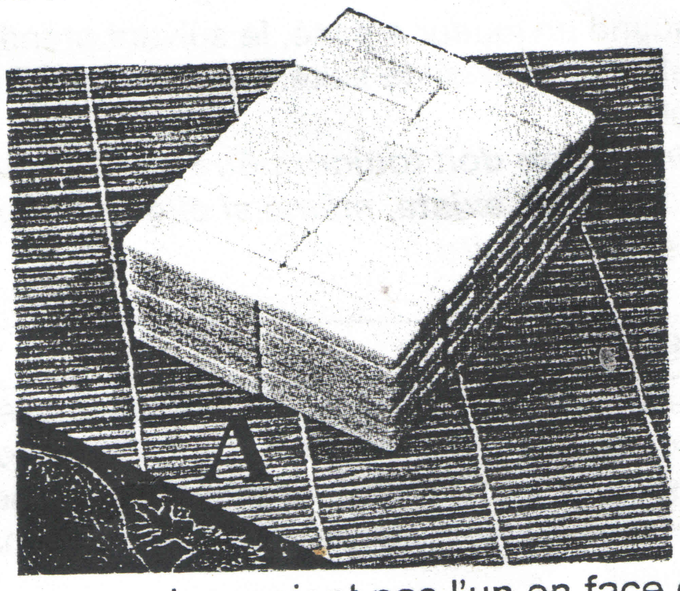


Il existe 28 espèces de pierres qu'on peut classer en trois catégories:

- celle où les 3 ouvertures sont du même côté (1 pierre en 4 exemplaires)
- celles où les ouvertures s'ouvrent sur 2 côtés différents (15 pierres en 60 exemplaires)
- celles où les ouvertures s'ouvrent sur 3 côtés différents (12 pierres en 48 exemplaires) : ces pierres portent sur leur verso un anneau qui permet de bien les reconnaître.

PREPARATION

Les 112 pierres sont posées faces cachées (lignes bleues vers le bas) sur la table et bien mélangées. On construit ensuite un talon qui est composé de 8 x 2 rangs (voir image). La largeur du talon se trouve face au plateau :

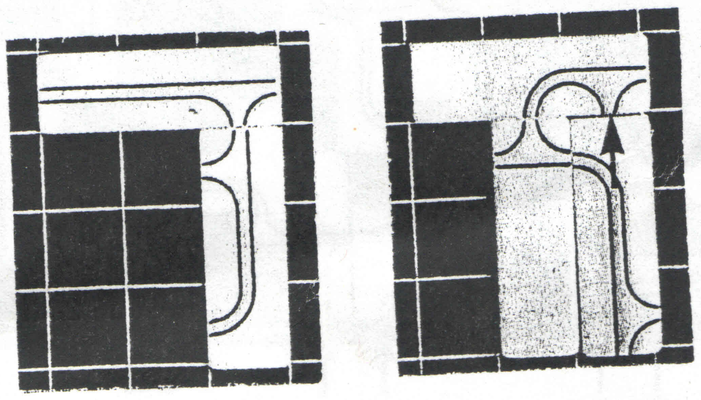


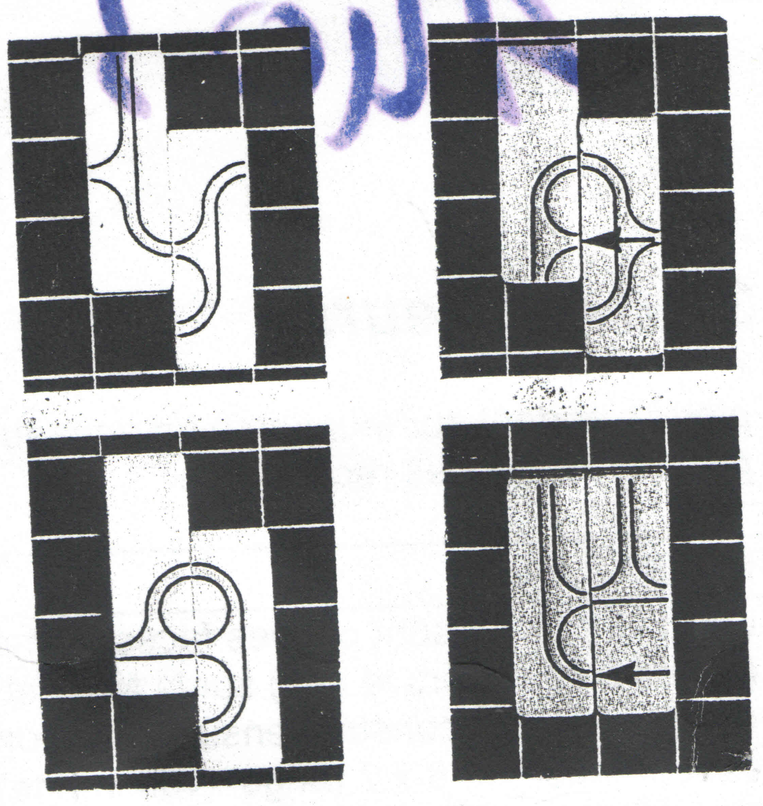
Les joueurs ne s'asseoient pas l'un en face de l'autre, mais de part et d'autre d'un même angle du plateau.

DEROULEMENT

- On désigne celui qui commence et celui-là prend la première pierre disponible du talon: *première disponible* veut dire la plus proche du plateau et toujours la plus haute; si le choix est possible (2 pierres à hauteur égale), le joueur choisit l'une ou l'autre.
- La pierre prise est nalysée puis posée sur la plan de jeu de manière à couvrir précisément trois cases.
- La première pierre doit être posée de manière à couvrir la case centrale et son dessin.
- Chaque pierre devra ensuite être en correspondance avec les canaux ouverts et les prolonger sans jamais créer d'illogisme, c-a-d d'impasses.
- Un canal, au minimum, doit être prolongé.
- Les côtés du plateau ne peuvent être dépassés.

Les schémas suivants montrent des ajustements corrects et incorrects (les erreurs sont indiquées par les flèches)





Quand un joueur a posé, le suivant prend la relève... et ainsi de suite. On joue donc à tour de rôle.

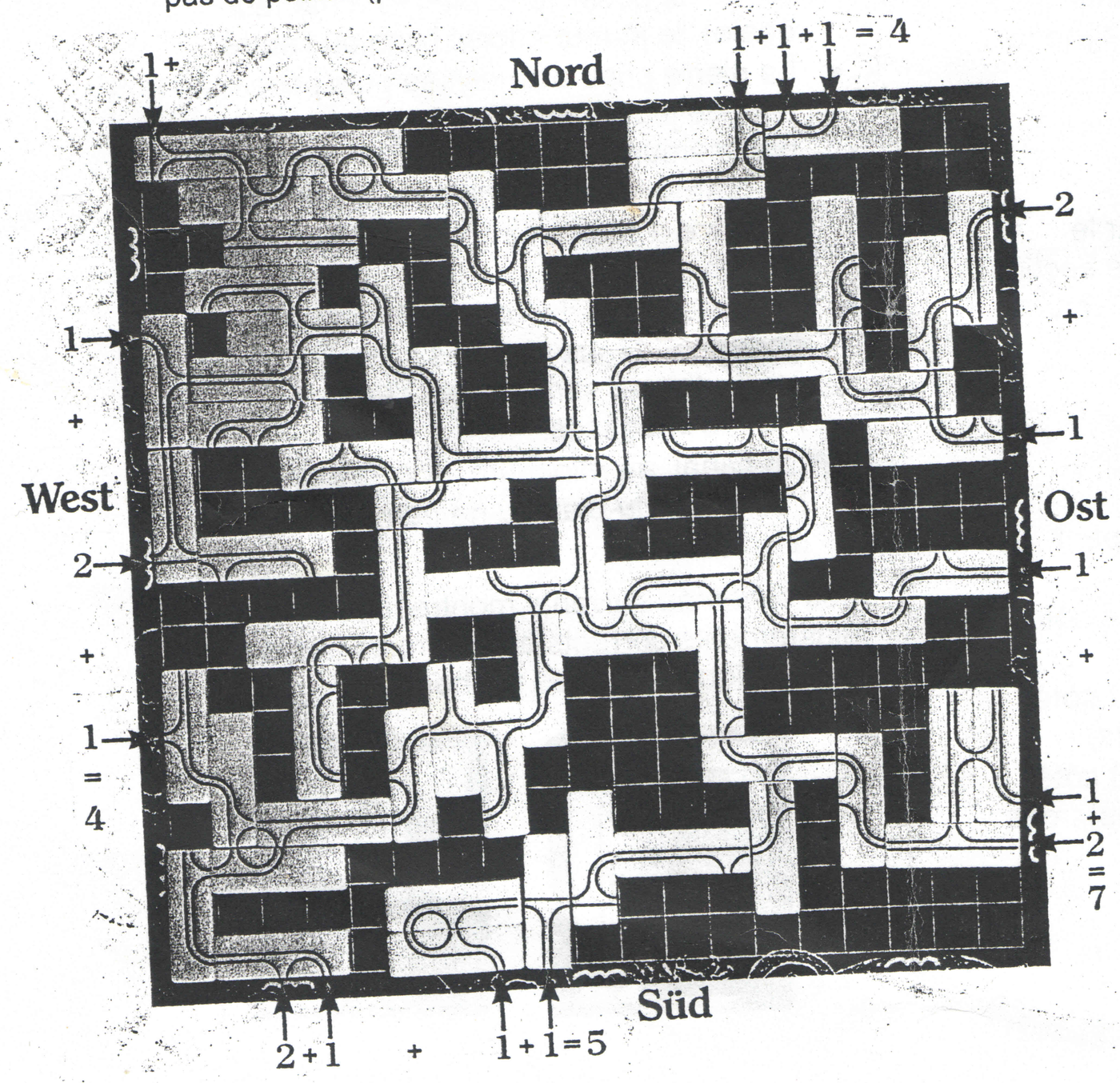
Une pierre doit toujours être posée si une possibilité existe, même si elle est à l'avantage de l'adversaire

FIN DE JEU

Le jeu s'arrête dès qu'une pierre est puisée et que chacun des deux joueurs reconnaît qu'elle est impossible à poser sur la plateau, faute de place. On compte alors les points gagnés par chaque joueur.

POINTS

Chaque canal qui atteint une rive rapporte un point. Si un canal atteint une des trois positions marquées de bleu, il rapporte 2 points. On fait ainsi le compte des points pour chaque côté opposé du plateau et on multiplie les deux résultats l'un par l'autre. Celui qui obtient ainsi le plus haut résultat, gagne la partie. On remarquera donc qu'un joueur qui n'a rejoint qu'une seule de ses deux côtes, ne reçoit pas de points (par exemple, 6 x 0 = 0).



TACTIQUE

Quand le choix s'avère possible, le joueur réfléchit s'il prend une pierre marquée d'un anneau ou non. Pour rappel, une pierre marquée sur son verso d'un anneau signifie qu'elle possède une sortie sur 3 côtés différents.

LE JEU POUR TROIS

Le jeu est légèrement différent, même si les règles de base restent les mêmes.
Deux des joueurs jouent sur les axes connus : l'un nord/sud; l'autre est/ouest.
Le troisième joueur joue au GËNEUR. Est désigné GENEUR *de service* celui qui offre le moins dans le système de mise que nous expliquons ci-après :

- chaque joueur annonce un nombre de points que ni l'un ni l'autre de ses adversaires ne parviendra à atteindre. Si un joueur annonce donc 20, cela veut dire qu'il prétend qu'aucun de ses adversaires n'atteindra un score supérieur à 20 points.
- A partir d'une mise, un autre joueur peut en annoncer une plus basse. On descendra ainsi jusqu'au moment où les deux autres joueurs passent.
- C'est ainsi qu'on désign le GENEUR qui va tout faire pour gêner les autres joueurs.

On joue comme dans le jeu de base : chacun, à tour de rôle, prend la première pierre disponible du talon. Deux des joueurs tentent de rejoindre les côtes; le troisième de détourner leurs canaux.

Au plus le nombre annoncé par le GENEUR est bas, au plus son rôle est difficile. Il aura intérêt à se révéler très destructif !

LE JEU A QUATRE

C'est un jeu d'équipe, qu'on joue par paire, en respectant les règles du jeu de base pour 2.
Dans ce jeu cependant, chaque joueur reçoit en début de partie une pierre qu'il pose découverte devant lui. Quand c'est son tour de jouer, il en prend une seconde et la pose à côté de la première : il choisit ensuite celle des deux qu'il pose sur le plan de jeu.

VARIANTE

Aux règles de base, ajoutez la règle des deux pierres qui est expliquée dans la variante pour 4 joueurs.

Un jeu découvert et traduit par

CASSE-NOISETTES

- **chaussée d'Alsemberg 76**
  1060 Bruxelles
  tél 00.32.2.537.83.92